

Bard's Tale

Der böse Zauberer Mangar hat die Stadt Skara Brae angegriffen und fast alle Bewohner zu Monstern verhext. Ein mutiger Trupp ist auf dem Wege, um dem Schurken das

Handwerk zu legen. Das Abenteuer führt die Crew durch Höhlensysteme und Kanäle zu Mangars Versteck, einem riesigen Turm.

von Stefan Tyroller
und Christian Herker

Wir schreiben das Jahr MCMXC. Unser A-Team steht vor der schweren Aufgabe, die verhexte Stadt Skara Brae mit vereinten Kräften von ihrem Peiniger Mangar zu befreien. Nach dem langwierigen Zusammenstellen unserer Party begeben wir uns endlich in die verwunschene Stadt und beginnen mit der Suche nach Mangar.

Skara Brae

Dank des vorzüglichen Stadtplans verirren wir uns tüchtig. Zu allem Übel stellen sich uns drei Magicians entgegen, und es beginnt unser erster Kampf. Das Ergebnis dieses Kampfes: Unser Geselle Brian ist gealtert. Wir gehen zum Tempel in der Rakhir-Street, um Brian seine jugendliche Frische wiederzugeben. Doch das war wohl nichts, denn der gute Brian stirbt mit zwei seiner Kame-

raden auf dem Weg zum Tempel den Heldentod durch sechs Dwarfs, und dann wären da noch die unverschämten Preise im Tempel für die Verjüngung gewesen... Angesichts dieser Tatsachen wird Mangar noch etwas auf uns warten müssen.

Wie auch immer, mit neuen Kräften stehen wir wieder auf der Main-Street. Voller Kampfesmut besiegen wir eine Statue und wollen das in einer Taverne begießen. Aus dem einfachen Gespräch mit dem Wirt – wird eine Bestechung. Wir bestellen für jeden etwas, doch als Omar Wein haben will, schickt uns der Barkeeper in den Keller. Die Tatsache, daß wir die Dungeon-Disk einlegen müssen, läßt auf etwas Spannendes schließen. Wir finden uns in einem düsteren, stinkenden Weinkeller wieder, wo sich freundlicherweise ein Conjurer unserer Truppe anschließt, der unseren Tod dann aber auch nicht abwenden kann (Bild 1). Irgendwie haben wir die falsche Taktik! Wir sollten vielleicht erst einmal Erfahrungspunkte sammeln, die Stadt erkunden und die Örtlichkeiten auffindig machen. In zwei Tavernen finden wir Hinweise auf

den Standort der Review-Board (Trumpet-Street) bzw. die Bestätigung, daß man in der Rakhir-Street-Taverne unbedingt Wein bestellen muß, um in das erste Dungeon zu kommen. Als erstes machen wir uns trotz unseres schlechten Kontostands an Garths' Laden ran, können aber leider nichts Passendes für fünf Goldstücke finden. Nach Verlassen des Ladens beginnen wir, die Türme zu begutachten. Doch leider hindern uns Mangars Bodyguards und verschlossene Tore am Zutritt in die Türme von Kylearan und Mangar. Als wir einen Abstecher von dem Blue-Highway in die Grey-Xnife-Street machen, fällt uns ein zweiter Laden auf, in dem man aber nur die Spellpoints auffrischen kann. Natürlich gegen einen, wie immer, »kleinen Aufpreis«. Die Kraft der Magie erkennend, lassen wir nun in Anbetracht unserer Erfahrungspunkte keinen Kampf mehr aus. Im Umgang mit der Karte sind wir jetzt Profis, als uns aber bei dem Begriff »Erfahrungspunkte« die Review-Board

einfällt (Bild 2), finden wir auf Anhieb in die Trumpet-Street und glauben, jetzt auf dem richtigen Weg zu sein. Zu allem Übel bleibt uns nichts anderes übrig, als jedes Haus zu durchsuchen. Doch Gott sei Dank befindet sich die Review-Board schon im zweiten Haus auf der rechten Seite. Zu aller Freude können wir sogar schon einen Level höherklettern.

Nach dem vierten Aufstieg fühlen wir uns nun endlich stark genug für den Weinkeller. Anstatt des wohlverdienten Schlückchens finden wir nur einige merkwürdige Mitteilungen und den Eingang zum wohl nächsten Weinkeller (18N,7E).

Sewers, Level 1

In den Weinkeller zurückgekehrt betreten wir nun den... äh, die Abwasserkanäle, was wir unweigerlich auch am »Duft« feststellen. Trotz alledem finden wir hier einige unserer Meinung nach unverständliche Inschriften, die wir aber



alle Fälle heben wir es einmal auf. Dank unseres Archivs erfahren wir, daß Tarjan ein Auge verlor. Wir werden es ihm geben, falls wir ihn sehen. Mit großer Freude kehren wir wieder an das Tageslicht zurück.

Harkyn's Castle, Level 1

Das Schloß scheint nun die einzige Möglichkeit zu sein, im Spiel weiterzukommen. Der Golem wird durch unsere Kämpfer und der Graue Drache durch unseren Zauberer besiegt. Wir befinden uns in den düsteren Gängen von Harkyns



5 Der Hexerkönig Aildrek

Reich. Jetzt stellt sich uns ein Golem in den Weg, der eine Tür bewacht. Kein Problem für unsere Warriors. Panik bricht aus, als wir auf Berserker treffen. Der Sieg wird mit sechs Roben belohnt. Ein Drache greift uns an, aber der Jabberwock ist anscheinend kein Problem für unsere Helden! Doch wir irren hier gewaltig. Unsere Begleiter sind jetzt alle tot. Zweiter Versuch – tot. Dritter Versuch – jetzt reicht's! Inzwischen kennen wir den Weg zur Bestie bereits auswendig. Doch der Dino unterschätzte unser achtetes Party-Mitglied. Eine mißglückte Attacke seitens des Jabberwocks nimmt nur einem Kämpfer das Leben. Unsere Chance, ihn mit Dest in die Steinzeit zurückzuschicken, ist erfolgreich.

Das Crystalsword, das wir hinter Nessie finden, läßt uns noch stärker werden. Der Thron, auf den wir treffen, entpuppt sich bei dem Versuch, Brian draufzusetzen, als elektrischer Stuhl. Endlich wissen wir, wozu ein Barde gut sein kann. Der Thron ist beiseite geräumt, der Weg frei. Und wieder wird eine Tür von einem Wächter bewacht: Mist, ein Masterninja! Dem Dest-Zauberspruch des Ninja ist sogar unser rüstiger Samson nicht gewachsen. Unter Condition steht jetzt »Dead«, was uns aber nicht davon abhalten kann, das Dungeon weiter zu durchstöbern. Außer einer Rauchvergiftung bekommen wir nur einige neue Monster und die Treppe zum nächsten Level (19N;0E) zu sehen.

Harkyn's Castle, Level 2

Wir finden das Portal zum nächsten Dungeon (19N;18E). Stop! Das war etwas zu schnell. Am Ende eines spiralförmigen Gangs werden wir das Gefühl nicht los, schon wieder teleportiert worden zu sein. Beim vorsichtigen Weiterforschen des Dungeons treffen wir auf ein Magic Mouth, das uns ganze Geschichten in englischer Sprache erzählt: »Past warscapes fought by men long dead, and treasures lost on bloodied fields, the One God lifts his thorn-crowned head, and lays a strength on friendly...« Was reimt sich auf fields? – Meals, wheels... shields! Wir geben »shields« ein und trauen unseren Augen kaum: Samson bekommt einen Ybarra-Shield. Trotz der getrübbten Sichtverhältnisse verfehlen wir ein zweites Magic Mouth nicht. Die Frage »Once man alive, now living death, it drinketh



blood and stealeth breath« bereitet uns weniger Kopfzerbrechen als die Antwort an sich. Vampire! Ist das hier ein Gespensterschloß? Wir gehen einen Schritt weiter und werden in einen Raum teleportiert, in dem wir ein kleines Quadrat aus Silber finden. Nach einigen Teleporterirrfahrten kommen wir wieder zu besagtem Portal zurück und klettern durch Drücken der E-Taste einen Level höher.

Harkyn's Castle, Level 3

Endlich stolpern wir wieder über ein Magic Mouth. »Welche Taverne liegt in der Archer-Street?« Wir wissen es nicht, und auch die Stadtkarte gibt uns keine Auskunft. Taverne? Für uns ist jetzt eher Feierabend. Aber ausgeruht kehren wir wieder zu unserem Magic Mouth zurück, das uns nach Beantworten der Frage (Skull Tavern) den Weg freimacht. Doch zuvor müssen wir noch einige Türen et-

was weiter oberhalb inspizieren. Türen, Türen und nochmals Türen. Nachdem wir über zahllose, jetzt tote Feinde hinwegsteigen, kommen wir endlich, welch Freude, an eine Teleporterfalle. Das ist wohl das »Herz« des Levels? Die Teleporterzentrale, in der man in jeder Richtung an einen anderen Ort teleportiert wird... Das günstigste Ziel ist wohl das in der nördlichen Richtung. Nach einem gewundenen Gang kommen wir zu... Ach du Schreck! 496 Berserker! Alea jacta est (wie die Lateiner sagen würden). Trotz unseres Haustiers (Dragon) und zweier Mibl-Sprüchen geht es rund. Daraus ergeben sich viele deprimierende Niederlagen. Jetzt legen wir alle unsere Trümpe zusammen: Inwi, Mysh und ein Bardenlied. Dieser geballten Ladung haben unsere Gegner jetzt nichts entgegenzusetzen.

Das Betreten der übernächsten Tür bereuen wir, denn der Weg zu der Legion zurück ist sehr lang... und noch ein zweites Mal – aber nun bleibt nur noch eine Tür. Der Raum scheint eine einzige große Vera...ung zu sein. Wir sind schon halb vom Schüttelfrost der Grafik angesteckt, als plötzlich eine angestammelte Statue mit einem Schwert vor uns auftaucht. Die Neugier ist groß, und so nähern wir uns ihr. Halt, das muß Tarjan sein! Dieses wackelige Gerüst will gegen uns kämpfen? Nun ja – El Cid ist tot, aber Dest war wieder einmal stärker.

Bevor wir aber weiterfahren, noch eine Inschrift: »Das Crystal Sword wird den kristallinen Wächter in vielen Teilen zurücklassen.« Wie tröstlich! Und noch ein Tip: Wer besonders viele Experience-Points benötigt, stattet den Berserkern ab und zu mal einen Besuch ab.

Kyleran's Tower

Und jetzt weiter im Text: J. K. J. L. »Ah! Blue Highway. Ein großer Begriff. Bald merken wir, daß unser Weg immer um ein Haus herumführt. Betreten wir das Corpus delicti. Rechts Sackgasse. Oben Sackgasse. Links Teleporterfalle. Wie lustig! Zurück in den ersten Raum. Geschickt umfahren wir die Teleporterfalle und – angeschrmiert! Wir bleiben ganze sechs Schritte verschont, danach landen wir in einem großen Raum. Richtungen scheinen hier keine Rolle mehr zu spielen, da alles gleich aussieht. Nach einigen Türen finden wir die erste Inschrift. Was wissen die Inschriften noch, was wir noch nicht wissen? Hoffentlich das letzte Kapitel zu Tarjans Buch. Die Bleistifte gespitzt, hier ist die zweite Inschrift: »As a guardian he must walk, the first part of his name means rock.« Und auch das passende Magic Mouth dazu: »Was ist kalt und wurde zweimal genannt?« Der einzige, der außer Tarjan zwei-

Longplays im 64'er

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

- 4/89: Uridium II
- 5/89: Last Ninja II (Teil 1)
- 6/89: Ghosts'n' Goblins
- 7/89: Katakis
- 8/89: Last Ninja II (Teil 2)
- 9/89: Wizball
- 10/89: Grand Monster Slam
- 11/89: Zak McKracken (Teil 1)
- 12/89: Spherical
- 1/90: Zak McKracken (Teil 2)
- 2/90: Oil Imperium
- 3/90: Ultima (Teil 1)
- 4/90: Ultima (Teil 2)
- 5/90: Ultima (Teil 3)
- 6/90: Elite
- 8/90: X-Out
- 11/90: Maniac Mansion
- 12/90: Turrican
- 1/91: R-Type
- 2/91: Dragon Wars (Teil 1)
- 3/91: Dragon Wars (Teil 2)
- 4/91: Pirates
- 5/91: Bard's Tale

in Vorbereitung: Bard's Tale 3

Unsere Anschrift:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

mal genannt wurde, ist der Stone Golem. Wie recht wir haben. So geht das lustige Teleporterspielchen weiter. Bei der Größe kann sogar Harkyns Eingangshalle nicht mehr mithalten. Hier muß irgendwo ein Nest sein, schon wieder ein Magic Mouth, das den endlosen Schleichweg wissen will. In den Zeiten des Verirrens waren wir immer erleichtert, einen sehr, sehr langen Weg zu finden. Ein Blick auf die Stadtkarte verrät uns die Antwort: Sinister Street. Das lieblose »Right« entschädigt uns nicht für die bisherigen Mühen. Wir finden ein silbernes Dreieck. Für Kilometergeld ist gesorgt. Warum bloß entdecken wir in dieser Dunkelheit auch noch eine dritte Inschrift? Wir empfinden es als Frechheit, daß sie gerade uns vor einem Stachel am Ende eines »Schlangengangs« warnt. Wir kennen keine Angst. »Ahh.« Das war der Aufschrei vom Nebensessel. Keine Angst, er lebt noch (wir meinen den Sessel). Die Ursache hierfür ist der Crystal Golem, der auf dem Bildschirm erscheint. Dest scheint wie Samson zerstört zu sein. El Cid nimmt sein

von Stefan Tyroller
und Christian Herker

Mangar's Tower, Level 3

Die mutigen Helden, die die Stadt Skara Brae befreien wollen, sind in der Höhle des Löwen angelangt. In Magar's Tower geht es um alles.

Aber endlich zum romantischen Teil des Abends. Mist! Stromausfall. Nun wird das Abendessen zum »Candlelight-Dinner«. Prompt stolpern wir über eine Inschrift:



»Do not scry, the first is lie.« Dieser Inschrift sollen noch mehr folgen: »The One God's second is surely with.« Sollen wir jetzt alle sieben aufschreiben? Nein, nicht alle! Wie ihr sicher schon gemerkt habt, beziehen sich die Verse immer auf ein Wort, das in einer bestimmten Reihenfolge steht und einen Satz ergibt. »Lie with passion and be forever damned.« Ein Magic Mouth will den Satz von uns wissen. »Speak the seven of the One God, in sequence, and seek the lost stairs.« Nichts leichter als das. Wir wollen schon auf die Suche nach den Treppen gehen, als das »fight« nicht wie gewohnt erscheint. Ist das unser Ende? Wir suchen trotzdem. Auf unserem Weg treffen wir auf einen Händler (Bild 1), der uns einen Schlüssel andrehen will, und da bei unserem Kontostand die paar Tausend keine Rolle spie-

Der böse Zauberer Mangar hat die Stadt Skara Brae angegriffen und fast alle Bewohner zu Monstern verhext. Ein mutiger Trupp ist auf dem Wege, um dem Schurken das Handwerk zu legen. Das Abenteuer führt die Crew durch Höhlensysteme und Kanäle zu Mangars Versteck, einem riesigen Turm.

len, nehmen wir ihn für alle Fälle einmal mit. Was hilft ein Schlüssel, wenn wir die Tür nicht finden? Nach unzähligen Versuchen, die Lösung richtig einzugeben, kramen wir unsere Englischkenntnisse hervor; ein Brief an Electronic Arts ist das Ergebnis. Nach zwei Wochen Verzögerung wird jedes Wort einzeln mit RETURN eingegeben. Wir begeben uns nun in Mangars Turm, Level 4. Ihr auch? Solltet Ihr die Treppe immer noch nicht gefunden haben, dann sucht mal bei 9N:3E.

Mangar's Tower, Level 4

Gefunden? Sicher doch, und nun keine Müdigkeit vorschützen: Auf zu neuen Taten. Mit dem Master-Key kommen wir problemlos in Mangars Turm, auch ohne die lästige Wendeltreppe. Auf un-

serem beschwerlichen Marsch stoßen wir auf einen Sarg. Open it? Open it! Ein furchteinflößender kleiner Vampir erscheint. Blut läuft den Bildschirm herab. Nun scheinen alle Wege in einer Sackgasse zu enden, die wir aber schließlich dank einer Teleporterfalle doch noch verlassen können. Das tut uns leid, jetzt haben wir doch glatt zwei alte Drachen beim Mittags-schlafchen gestört (Bild 2). Macht doch nichts, denn jetzt können sie für immer schlafen. Auf die dumme Frage eines Magic Mouth (»Name the greatest son of Odin...«) kramen wir in unserem Inschriftenlexikon und geben »Thor« ein. Die Thor-Figur ist uns keine große Hilfe – wohl aber die Teleporterfalle. Und nun, meine Damen und Herren, der Höhepunkt des heutigen Abends (die Spannung steigt): die dritte Teleporterfalle. Wie wunderbar, wir sind in einem kleinen Kasten gefangen. Wir tun einen Schritt nach rechts. Sesam, öffne dich! Das Wunder ist perfekt: Alle Wände verwandeln sich in Türen. Aller guten Dinge sind vier! Hier finden wir die vierte Teleporterfalle. Nun kommt Freude auf: Wer als erster den Weg zum Aufstieg findet (0N:0E), bekommt eine Audienz.

Mangar's Tower, Level 5

Der Turm ist ja der reinste Wolkkratzer, schon das fünfte Stockwerk. »Tod denen, die den Mächtigen angreifen wollen.« Wollen wir? Aber ja doch! Heut' sind sie sich aber wieder einig. Drei Teleporterfallen mit dem gleichen Ziel (siehe Lageplan rechts). Zuerst meinen wir, die Wand wäre verschwunden, doch dann merken wir, daß wir teleportiert worden sind. Wie wir jetzt aus eigener Erfahrung sagen können: Nehmt Euch vor den Vampiren in acht, sonst steht ihr bald ohne Erfahrungslevel da. Gott sei Dank, daß wir die drei Formen der Erfahrungen aufgehoben haben. Sonst stünden wir vor Mangar und kämen nicht in seine Kammer. Doch vor den Erfolg hat Mangar



2 Dieser doppelköpfige Drache sucht Streit



3 Dieser Zauberer erweist sich als Freund



4 Unser furchtbarster Gegner, der Zauberer Mangar



1 Viel Geld will der Alte für den Schlüssel

Longplays im 64'er

Habt auch Ihr ein Spiel, das Ihr gut genug beherrscht, um über den Spielverlauf einen Artikel zu schreiben? Dann tut es doch einfach! Ihr müßt jedoch für alle auftretenden Probleme Lösungen anbieten und auf interessante Weise Euren Gesamteindruck beschreiben. Und damit sich niemand die Mühe umsonst macht, hier eine Liste der bereits veröffentlichten Longplays:

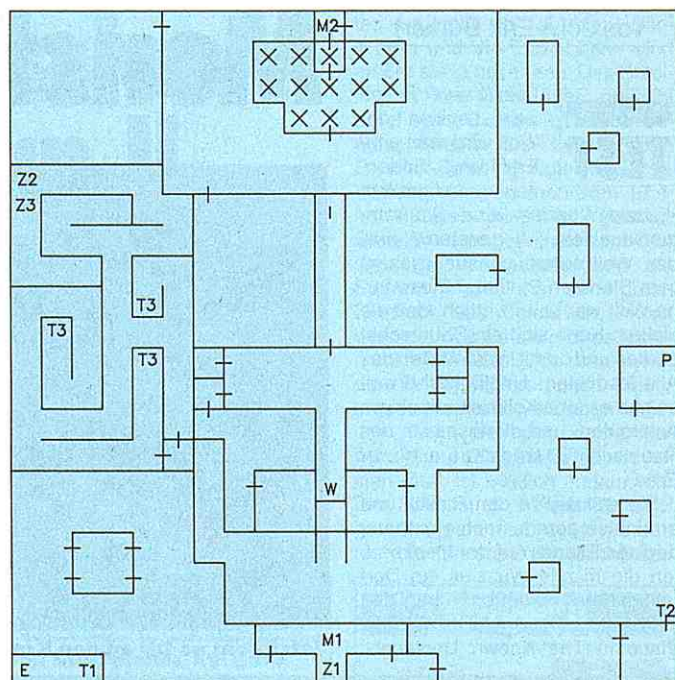
4/89: Uridium II
5/89: Last Ninja II (Teil 1)
6/89: Ghosts'n' Goblins
7/89: Katakis
8/89: Last Ninja II (Teil 2)
9/89: Wizball
10/89: Grand Monster Slam
11/89: Zak McKracken (Teil 1)
12/89: Spherical

1/90: Zak McKracken (Teil 2)
2/90: Oil Imperium
3/90: Ultima (Teil 1)
4/90: Ultima (Teil 2)
5/90: Ultima (Teil 3)
6/90: Elite
8/90: X-Out
11/90: Maniac Mansion
12/90: Turrigan
1/91: R-Type
2/91: Dragon Wars (Teil 1)
3/91: Dragon Wars (Teil 2)
4/91: Pirates
5/91: Bard's Tale
in Vorbereitung: Turrigan II

Unsere Anschrift:
Markt & Technik Verlag AG
Redaktion 64'er
Stichwort: Longplay
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

noch ein Magic Mouth gesetzt: »What can bind the mightiest foes?« Blätter, blätter: Spectre Snare. Nun, wir haben so ein Ding. Da kommt uns auch schon Mangar mit einigen Anhängern entgegen-gestürzt (Bild 4). Brian schlägt zu. Dem ersten Gegner bricht's die Knochen. Da macht sich doch auch schon der Vampir an El Cid ran. Doch als er ihm die Halsschlagader durchtrennen will, trifft ihn

der Dest-Zauberspruch von Omar. Nun zu dir, Mangar! Doch der »große Meister« fordert Verstärkung an, und ein Dämon taucht vor unseren Augen auf. Plötzlich will sich El Cid an Mangar rächen. Halt! Aber was macht er denn jetzt wieder? Anstatt ihm den Kopf abzuschlagen, reicht es leider nur für einen Arm. Stark gehandikapt tritt Mangar die nächste Runde an. Das darf er jetzt mit dem Tod bezahlen. Das Ende



Übersichtsplan zu Level 5

E = Eingang T = Teleporterfalle M = Magic Mouth W = weiter nach P
I = Inschrift Z = Zielort von T P = Pool X = Mangar's Home

ist nahe. Wir ziehen einen weiteren Trumpf, die Spectre Snare. Diese löst das Schlimmste aus, das sich Mangar vorstellen kann: Er ist jetzt

unser Party-Mitglied. Aber das schützt ihn nicht vor unseren Schwertern. Mangar hat es nicht anders verdient. (lb)